





Objetivo

Las claves para conseguir la máxima diversión.



Pantalla de juego

Localiza rápidamente en pantalla los elementos del juego.



Teclas y controles

La forma más clara de conocer todos los controles del juego.



Tus 5 primeros minutos

Unos pocos minutos bastan para dominar Runaway 2.



Instrucciones

*Toda la información al detalle.
La respuesta a todas tus preguntas.*



Atención al cliente

La solución rápida a cualquier incidencia y las pistas para jugar.



Objetivo de Runaway 2	4
------------------------------	----------



Pantalla de juego	6
--------------------------	----------



Teclas y controles	8
---------------------------	----------



Capítulo 1. Tus 5 primeros minutos	10
---	-----------



Capítulo 2. Cómo jugar	16
-------------------------------	-----------

2.1 Identificación de personajes, objetos y lugares de interés	16
2.2 La línea de mensajes	16
2.3 Acciones: significado de los iconos	17
2.3.1 Ir	17
2.3.2 Mirar / Examinar / Observar	17
2.3.3 Coger / Abrir / Cerrar / Usar	17
2.3.4 Hablar	17
2.3.5 Ir / Entrar / Salir	18
2.4 El inventario	18
2.4.1 Cómo añadir objetos al inventario	19
2.4.2 Cómo usar los objetos	19
2.4.3 Cómo combinar objetos en el inventario	19
2.5 Sistema de pistas interactivo	20

Capítulo 3. Menú de opciones	21
-------------------------------------	-----------

3.1 Opciones de partida	21
3.2 Configuración del juego	22
3.3 Resumen de Runaway - A road adventure	22



Objetivo de Runaway 2

La vida de Brian

Desde el inicio de la aventura asumes el papel de Brian, un joven cuya vida de estudiante tomó un giro inesperado al comienzo del primer episodio de *Runaway*. En aquella ocasión, su doctorado en la Universidad de Berkeley tuvo que ser aparcado cuando la bella y misteriosa Gina se cruzó en su camino. Sin saber cómo ni por qué, el joven empollón se vio envuelto en una aventura de costa a costa de los Estados Unidos en la que conocería personajes de lo más variopintos.

Al comienzo de *Runaway 2*, te encuentras “chateando” precisamente con uno de aquellos personajes: una multimillonaria experta en alta tecnología llamada Sushi Douglas. Una vez más, una sucesión de inesperados acontecimientos te obligan a solicitar la ayuda de esta enigmática “friki”. Pero, ¿cómo le explicas a tu vieja amiga el lío en el que te has metido? Mejor será empezar por el principio...



Gina, siempre Gina...

Un curioso (y apropiado) despertador anuncia, a las siete en punto, el comienzo de la mañana. Sin duda las fuertes experiencias compartidas a lo largo de la primera aventura te unieron a Gina, con la que ahora es más que evidente que compartes una “intensa” amistad. Muy a tu pesar, Gina ha organizado para hoy una visita guiada a Isla Mala, conocida por sus espectaculares cataratas y por una antigua maravilla arquitectónica llamada “Templo del Tiki”.



Mientras te preguntas cómo demonios ha acabado por dirigirte la vida una dama propensa a toda clase de accidentes, Gina te lleva hasta la “agencia de viajes” (por llamarla de algún modo) que organiza la excursión. Para empezar, el nombre -“Platypus tours - (sí, has leído bien... y sí, significa “ornitorrinco”) no inspira demasiada confianza. Por no hablar de Otto, el octogenario Barón Rojo que comandará la expedición a los mandos de su vetusta “macromaqueta”... perdón, hidroplano.

A regañadientes, (“¿pero qué poderosas razones logran que Gina me lleve siempre a su terreno?”) te subes a la avioneta dispuesto a dejarte llevar (una de tus especialidades). Pero, ¡oh, sorpresa! A los pocos minutos de vuelo, el viejo pierde el conocimiento y, por supuesto, el avión desciende sin control hacia la maldita isla de las narices. Sin tiempo que perder (y tras comprobar que la Ley de Murphy ha provisto que haya sólo un paracaídas), obligas a Gina a saltar mientras el aeroplano se precipita hacia el vacío... Cuando despiertas, ya en tierra firme, no hay rastro del piloto, ni de Gina. Sin ella es evidente que no puedes volver a casa... Y así, una vez más, tu destino te empuja a emprender una nueva aventura.

Las claves del éxito

Agudiza tu ingenio La aventura que estás a punto de vivir pondrá a prueba tu agudeza mental. No pierdas la concentración e intenta recordar todo aquello que sucede y todo lo que te vayas encontrando; sólo así podrás resolver los sucesivos retos a los que Brian habrá de enfrentarse.

Explora cada escenario Pronto comprobarás que en el mundo de *Runaway* abundan los objetos y las pistas. Pero si quieres avanzar en tus pesquisas, no podrás dejar un solo escenario sin investigar. Recuerda que hasta el lugar más recóndito puede ocultar algo importante. Y a veces es necesario explorar un mismo rincón más de una vez...

Utiliza los objetos De nada sirve que los artefactos y documentos que encuentres en tu camino acumulen polvo en el inventario. Recuerda que todo puede servirte en esta aventura; tarde o temprano cada objeto que recojas te servirá para llevar a cabo una acción o descifrar un enigma.

Habla con todos los personajes Como sucede con los escenarios, es imprescindible que no dejes pasar a ningún posible interlocutor sin entablar conversación. A medida que avances y vayas descubriendo la trama de esta historia, comprobarás que todos tienen algo que decir. Nunca se sabe quién puede poseer la clave para superar el siguiente obstáculo.

No dejes ninguna pregunta en el tintero A medida que recorras los distintos escenarios, tus temas de conversación se irán ampliando. En ocasiones será necesario que intentes llevar a cabo una acción (como abrir una puerta) para luego poder hablar de ello con otro personaje. Por tanto, también es importante que cada vez que entables una conversación agotes todos los temas disponibles. Y no te apures si tienes que volver a hacer las mismas preguntas a un determinado personaje...

No te desanimes Es posible que haya momentos en los que creas que ya no puedes avanzar, pero no te des nunca por vencido. Este es un juego de constancia; ya verás cómo el tesón y la perseverancia al final tienen recompensa.

Sistema de pistas

Y si en algún momento necesitas una ayudita, echa mano del novedoso sistema interactivo que ha preparado para ti el bueno de Joshua. Con un simple clic del ratón tendrás a tu alcance los consejos del inventor más dicharachero del Sistema Solar, quien estará más que dispuesto a darte todas las pistas necesarias para lograr tu objetivo.





Pantalla de juego

A Vista principal

Muestra en todo momento el lugar en el que te encuentras. Desde ella puedes dirigir el rumbo de la aventura: decidir lo que vas a hacer, adónde quieres dirigirte, con quién deseas dialogar y qué objetos vas a examinar, coger o emplear.

B Cursor

Señala el punto exacto sobre el que tendrá lugar la acción elegida.

C Puntos activos (pág. 20)

Personajes, objetos y lugares con los que puedes relacionarte (hablar, usar, coger, ir...).

Figura C: Pantalla de juego



Acciones de los iconos



Ir a



Mirar



Coger



Hablar



Cambiar de escenario



D Línea de mensajes (pág. 20)

Te ofrece información sobre las acciones que vas a realizar e identifica los “puntos activos” de cada escenario.

E Acceso directo al inventario (pág. 22)

En el inventario se almacenan todos los objetos que recoges durante el juego y de los que debes servirte para avanzar en la aventura.

F Acceso a pistas interactivas (pág. 24)

Joshua llega desde el futuro dispuesto a darte las pistas que necesitas para avanzar.

G Acceso al menú de opciones (pág. 25)

Te permite guardar y cargar partidas y cambiar la configuración del juego.

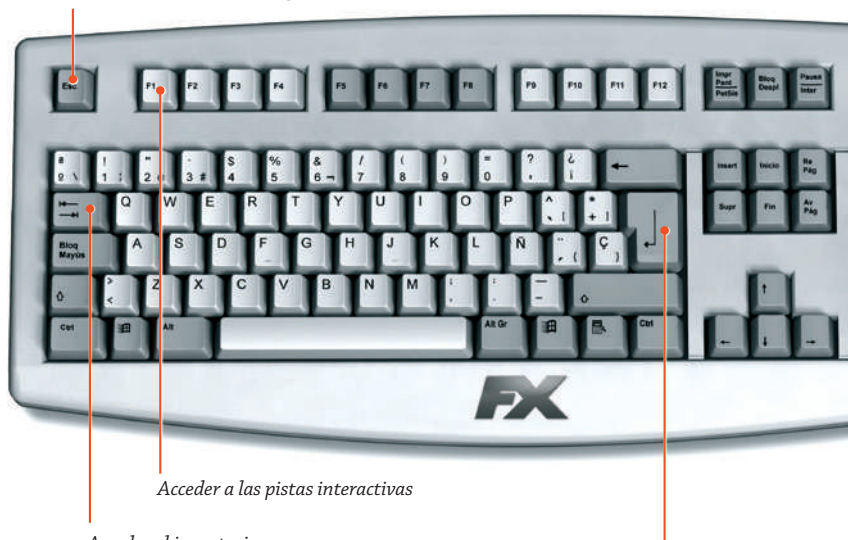


Teclas y controles

Figura D: Controles del teclado

Mostrar / Ocultar el menú de opciones

Interrumpir frases de diálogo



Acceder a las pistas interactivas

Acceder al inventario

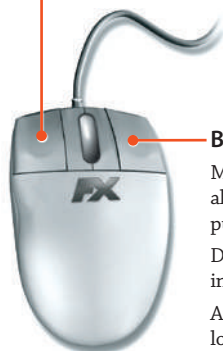
Regresar a la pantalla de juego

*Confirmar la
acción que tienes
seleccionada*

Controles del menú de opciones

C	Cargar una partida
S	Guardar una partida
B	Borrar una partida grabada
L	Abandonar el juego

Figura E: Controles del ratón



Botón izquierdo

Confirmar la acción seleccionada
Seleccionar un objeto del inventario

Botón derecho

Mostrar acción alternativa en un punto activo
Devolver objeto al inventario
Aumentar velocidad de los diálogos

❖ Con el cursor sobre el icono de la flecha, pulsa dos veces seguidas el botón izquierdo del ratón para trasladarte directamente al escenario que señala.



Capítulo 1. Tus 5 primeros minutos

Runaway 2 te brinda la oportunidad de convertirte en el protagonista de una aventura trepidante. Casi sin darte cuenta te vas a ver envuelto en una historia sorprendente. Emprenderás una travesía que te llevará por medio mundo, desde una isla paradisíaca del Pacífico hasta un paraje helado de Alaska, pasando por un inesperado viaje en el tiempo hasta el mismísimo galeón de un célebre pirata. Cada escenario encierra más de una sorpresa y un buen puñado de personajes de lo más peculiar...

❖ Para guiar tu primera toma de contacto con *Runaway 2* te recomendamos que, al mismo tiempo que lees esta sección del manual, tengas el juego en la pantalla de tu ordenador. Así podrás seguir paso a paso todas nuestras indicaciones.



- En un lugar desconocido, Brian Basco entabla una conversación virtual con su antigua amiga, Sushi. Una vez más, se ve obligado a solicitar la ayuda de la única mujer que está siempre dispuesta a echarle una mano. ¿Quién mejor que la multimillonaria “friki” para sacarle del embrollo en el que se ha metido? Sin saber muy bien por dónde empezar, Brian pone a Sushi en situación...

- Todo comienza en Hawai, donde Brian y Gina –ahora algo más que amigos– deciden pasar unas merecidas vacaciones. Muy a pesar del antiguo empollón convertido en héroe “fashion”, Gina ha planeado una lúdica excursión hasta Isla Mala.

- Brian desconfía de la agencia de viajes elegida por su chica y del octogenario piloto que piensa llevarles en una reliquia digna del mejor museo de aviación prehistórica. Sus sospechas se confirman cuando el viejo se desmaya y Brian descubre que sólo hay un paracaídas en el avión. Tras entregárselo a Gina y obligarla a saltar, el joven aventurero es testigo del descenso vertiginoso del aeroplano hacia la jungla...

Comienza la aventura

A partir de este momento, tú adoptas la personalidad de Brian. Metido en su piel serás tú quien marque el rumbo de la aventura con tus decisiones. Todo lo que suceda de ahora en adelante en *Runaway 2* depende de ti.

Ahora te encuentras en el interior del hidroavión estrellado. Mientras maldices la hora en que accediste a realizar la dichosa excursión, te preguntas qué habrá sido de Otto –el viejo piloto– y, sobre todo, cómo estará Gina. Jurarías que la viste caer en un lago situado en el centro de la isla y está claro que tu prioridad en estos instantes es encontrarla.

Ha llegado la hora de actuar. En la parte inferior de la pantalla puedes leer el texto “Ir a”. De ahora en adelante, a esa zona de la pantalla donde aparecen los textos la denominaremos “línea de mensajes”. En ella encontrarás información sobre las acciones que puedes realizar en cada momento.

Puntos activos

Si desplazas el ratón por la pantalla observarás que, al pasar por determinados puntos, el cursor se transforma en una lupa para informarte de que ahí se encuentra un objeto. Al mismo tiempo, en la línea de mensajes aparece un texto que identifica ese objeto, del que puedes servirte para avanzar en la aventura. Del mismo modo, a lo largo del juego encontrarás otros puntos activos donde el cursor del ratón adquiere una forma diferente (una flecha, un bocadillo de cómic) para indicarte que puedes dirigirte a un lugar determinado o entablar una conversación con otro personaje.

❖ Si diriges el cursor del ratón sobre la puerta situada detrás de Brian, observarás que, en vez de una lupa, aparece una flecha. En la línea de mensajes se lee “Salir del hidroavión”.

Interactuar con los puntos activos es muy sencillo. Basta situar el cursor del ratón sobre ellos y, cuando la línea de mensajes nos revele la acción que vamos a realizar, pulsar el botón izquierdo del ratón. Practica con el siguiente ejemplo:

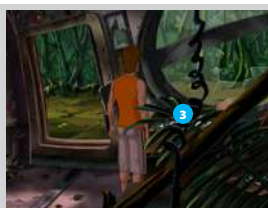
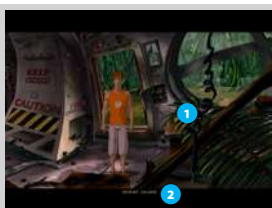


Figura 1-1: Puntos activos

- 1 Desplaza el cursor sobre las cajas situadas a la izquierda de Brian hasta que aparezca la lupa.
- 2 En la línea de mensajes se leerá: “Mirar cajas”.

3 Haz clic con el botón izquierdo del ratón. A continuación, Brian mirará en el interior de las cajas y hará un comentario sobre su contenido: perritos de juguete.

A continuación, examina los puntos activos que tienes a tu disposición en la primera escena.

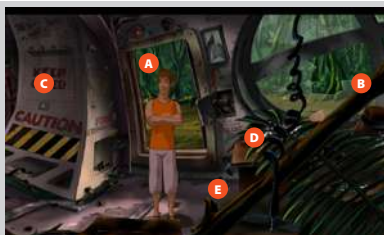


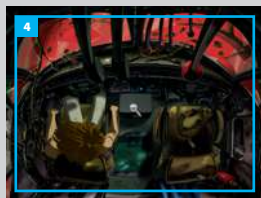
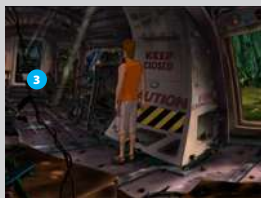
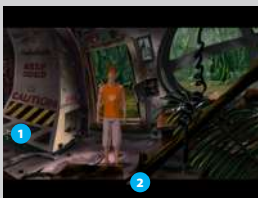
Figura 1-2: Hidroavión

- A Salida del hidroavión.
- B Cola del hidroavión.
- C Compartimento cerrado.
- D Cajas.
- E Trozo de cristal.

En acción

Será mejor que empieces a actuar. Tu primer objetivo es encontrar a Gina a toda costa. Antes de que el hidroavión se estrellara, recuerdas haberla visto descender hacia un lago situado en el centro de la isla. Sin embargo, si vas a adentrarte en la selva, será mejor buscar objetos que puedan serte útiles (ya que tu mochila –que sería sin duda lo más práctico– anda en paradero desconocido; quizás se encuentre en el mismo lugar donde descansa el pobre Otto).

Figura 1-3: Desplazamientos

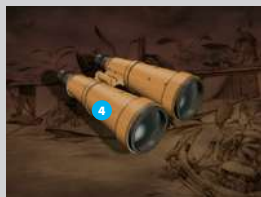
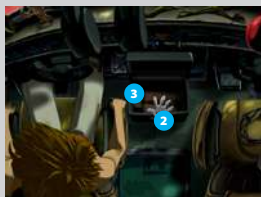
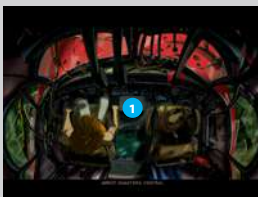


1 Sitúa el cursor del ratón en el extremo inferior izquierdo de la pantalla, sobre el suelo del avión. 2 En la línea de mensajes se leerá: “Ir a”. Pulsa el botón izquierdo del ratón y Brian se desplazará hacia allí. 3 Sitúa el cursor del ratón sobre la puerta de entrada a la cabina. Cuando el cursor se convierta en una flecha, pulsa de nuevo el botón izquierdo. 4 Comprueba los puntos activos que quedan al descubierto en la cabina del hidroavión: las guanteras, los mandos del piloto y del copiloto, las palancas, un muñeco, la radio...

Objetos

Evidentemente, sólo observando y analizando objetos no encontrarás a Gina. Sin embargo, te pueden ser de mucha utilidad si los coges para emplearlos más adelante. Hacerte con un objeto es muy sencillo. Prueba con este ejemplo:

Figura 1-4: Coger objetos



1 Sitúa el cursor del ratón sobre la guantera central de la cabina. En pantalla puedes ver la lupa. (En la línea de mensajes aparece el texto “Mirar guantera central”). 2 Pulsa el botón derecho del ratón y la lupa se convertirá en una mano. Haz clic para abrir la guantera central. 3 Ahora sitúa el cursor sobre los prismáticos guardados en la guantera y pulsa el botón derecho del ratón. Cuando leas “Coger prismáticos” en la línea de mensajes, haz clic para confirmar la acción. 4 Brian guarda los prismáticos en el inventario.

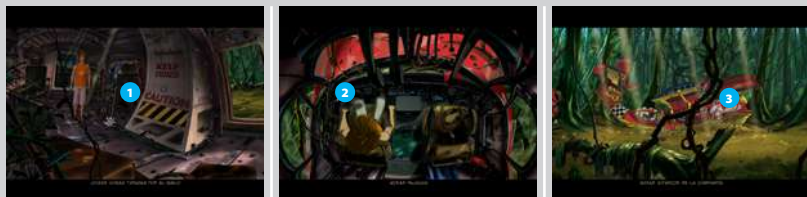
❖ En el inventario se almacenan todos los objetos que recoges durante el juego. De la utilidad del inventario hablaremos más adelante.

Como ves, puedes realizar dos acciones sobre cada punto activo de la pantalla. Para acceder a la segunda basta con pulsar el botón derecho del ratón. Las acciones disponibles varían dependiendo de si el punto activo es un personaje o un objeto. Así, si pulsas con el botón derecho del ratón sobre un personaje podrás hablar con él y si lo haces sobre un objeto podrás cogerlo, abrirlo o cerrarlo. También podrás entrar o salir de determinados lugares.

Examina cada escenario

Probablemente todavía no tengas muy claro qué puedes hacer para encontrar a Gina. Ten en cuenta que acabas de empezar y todavía no tienes las pistas necesarias para avanzar en el juego. Para encontrarlas debes recorrer todos los escenarios examinando a fondo cada rincón, recoger todos los objetos que encuentres y hablar con todos los personajes. Cualquier indicio, por mínimo que parezca, puede ser clave para resolver un enigma.

Figura 1-5: Inspección



1 Recoge todos los objetos que puedas en el interior del hidroavión: los prismáticos, una botella de whisky y una lupa en la guantera; la pinza de Gina tirada por el suelo; un trozo de cristal junto a la puerta del avión y un perrito Capote en el interior de una caja. **2** Entra de nuevo en la cabina y acciona la palanca situada a la izquierda de Brian en el panel de mandos. Al hacerlo, descubres que se abre una compuerta en el exterior del avión. **3** Sal de la avioneta y echa un vistazo al compartimento secreto que acabas de abrir.

¡Maldita sea! Está claro que hoy no es tu día. El compartimento que acabas de descubrir puede contener objetos interesantes, pero al acercarte se han cerrado las compuertas. Quizás esté fallando el sistema de apertura y cierre...

Agudiza tu ingenio

Analicemos la situación. Has accionado una palanca en el interior de la cabina que, de forma automática, ha abierto las compuertas del compartimento exterior. Sin embargo, al poco tiempo de su apertura, se han vuelto a cerrar. Así, sin más. ¿Qué tal si echas un vistazo a la palanquita de marrares? Vuelve a la cabina y acciona la palanca de nuevo. Posiblemente esté rota y no quede fijada en la posición de apertura...

El inventario

Si tu conjetura es acertada, lo que necesitas es algo que sujete la palanca en su sitio para que las compuertas no se cierren al poco de ser abiertas. Ya has recogido un buen puñado de objetos así que, quien sabe, quizá tengas algo que te pueda servir. Lleva el cursor del ratón hacia la parte superior de la pantalla y, a continuación, pulsa sobre el icono del inventario.

Vamos a echar un vistazo a los objetos que tienes a tu disposición:

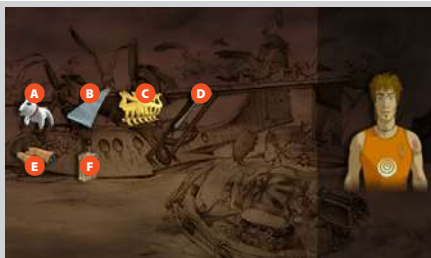


Figura 1-6: Objetos del inventario

- A** Un perrito Capote.
- B** Un trozo de cristal.
- C** Una pinza de Gina.
- D** Una lupa.
- E** Unos prismáticos.
- F** Una botella de whisky.

❖ Al inventario van a parar todos los objetos que recoges a lo largo de la aventura y que deberás utilizar durante el juego.

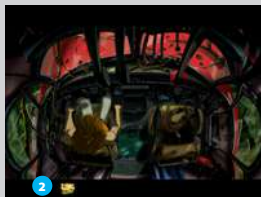
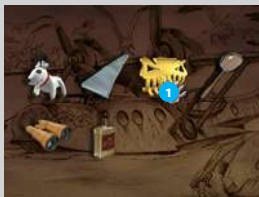
La imaginación, tu gran aliada

¡Uhhm! Quizás los prismáticos te sirvan para ver qué demonios hay en el compartimento, pero desde luego no te ayudarán a mantenerlo abierto. La botella de whisky podría aliviar tu frustración... pero no es recomendable deambular por la jungla en estado de embriaguez. ¡Oye! A lo mejor puedes entrenar al perrito Capote para que vaya a por los objetos mientras tú sujetas la palanca... pero, pensándolo mejor, nunca lograste que tu querido perro salchicha te trajera los apuntes de física a la habitación, con lo que la tarea se antoja complicada.

❖ Ante un desafío, procura servirti siempre de la imaginación. A veces las soluciones a los enigmas más difíciles parten de una idea aparentemente descabellada.

¡Espera un momento! La pinza de Gina parece tener el tamaño adecuado para sujetar la palanca...

Figura 1-7: Utilizar objetos del inventario



- 1** Sitúa el cursor sobre la pinza de Gina y haz clic para cogerla.
- 2** Pulsa la tecla **Tab** para acceder directamente a la pantalla de juego con la pinza preparada.
- 3** Sitúa el cursor (que habrá adoptado la forma de pinza) sobre la palanca que habías activado.

❖ Como es lógico, sólo podrás emplear la pinza para sujetar la palanca si previamente has intentado examinar el compartimento externo y comprobado que algo no funcionaba correctamente. En Runaway 2, a veces antes de realizar una acción es preciso hacer otra. Tenlo siempre en cuenta durante el juego.

¡Bingo! Con esta sujeción ya no tendrás que preocuparte por las dichas compuertas. Es el momento de salir del hidroavión y examinar por fin el compartimento exterior. Al abandonar la avioneta, no tardarás en ver cómo cae un documento de la copa de un árbol. ¡Es el carné de piloto de Otto! Da que pensar, ¿eh? Sí, es posible que haya algo más en lo alto de la espesa vegetación. ¿Por qué no echamos un vistazo?



Tras un primer intento de examinar la copa del árbol, descubrimos por qué llevabas gafas al comienzo de la primera entrega de *Runaway*. (Ningún empollón que se precie puede prescindir de ellas, al igual que ningún fornido y moderno héroe puede ser visto con ellas puestas). Ya que no alcanzas a ver qué esconde la vegetación con claridad, tal vez sea la hora de hacer uso de los flamantes prismáticos que encontraste en la cabina.

Con los binoculares no tardas en comprobar que el carné efectivamente había caído de otro objeto interesante: el bolso de Otto. En su interior puede haber artículos de gran interés para el devenir de tu aventura pero, ¿cómo lograremos alcanzarlo? De momento, guardemos los prismáticos pulsando el botón derecho del ratón.

❖ Siempre que quieras devolver al inventario el objeto que tengas seleccionado bastará con pulsar el botón derecho del ratón.

Sin dejar de pensar en el bolso, nos dirigimos hacia el compartimento que tanto nos ha costado abrir. Afortunadamente, en su interior encontraremos dos objetos de un valor incalculable (si tú mismo no te das ánimos, ¿quién te los dará?): un bidón de agua y una extraña pero aparentemente práctica herramienta.



Algo te dice que ha llegado la hora de vencer el miedo y aventurarse hacia la jungla en busca de Gina. No parece que el avión guarde muchos más objetos de interés (a excepción del compartimento cerrado que aún no podemos abrir; ¿dónde guardaría Otto la llave?), así que será mejor inspeccionar los alrededores...



La vida de Gina está en tus manos y la solución a este embrollo depende sólo de ti. Mucha suerte, Brian.



Capítulo 2. Cómo jugar

2.1 Identificación de personajes, objetos y lugares de interés

En la pantalla de juego encontrarás distintos personajes, objetos y lugares con los que puedes relacionarte. A estos elementos sensibles se les denomina “puntos activos” y difieren dependiendo del escenario en que te encuentres. Cuando pasas el cursor del ratón por alguno de ellos, el símbolo del cursor es reemplazado por una lupa, un bocadillo de diálogo, una flecha... Al mismo tiempo, en la parte inferior de la pantalla aparece un mensaje que te identifica el elemento correspondiente y te señala las acciones que puedes realizar con él.

Así, por ejemplo, si estás dentro del hidroavión estrellado -primer escenario del juego propiamente dicho- y desplazas el cursor sobre la caja situada a tu derecha, aparecerá el símbolo de una lupa y en la línea de mensajes se leerá “Mirar cajas”. Haz clic con el botón izquierdo del ratón si deseas realizar esa acción.

Del mismo modo, si desplazas el cursor sobre esas cajas y después pulsas el botón derecho del ratón, la lupa será reemplazada por una mano y en la línea de mensajes se leerá: “Coger perrito Capote”. Pulsa el botón izquierdo del ratón si deseas incorporar el muñeco al inventario. (Consulta el apartado 2.4 de este manual: “El inventario”).

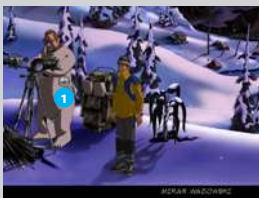


❖ Es importante identificar todos los puntos activos del juego y servirte de ellos para encontrar las pistas necesarias para resolver el enigma de Runaway 2.

2.2 La línea de mensajes

En la parte inferior de la pantalla de juego se encuentra la línea de mensajes, donde una frase te señala los movimientos o acciones que puedes realizar en cada momento.

Figura 2-1: Línea de mensajes



❶ Si deseas relacionarte con un personaje, objeto o lugar de interés, sitúa el cursor sobre el elemento correspondiente y la línea de mensajes te mostrará la acción seleccionada por defecto. ❷ Si pulsas con el botón derecho del ratón, en la línea de mensajes aparecerá una acción alternativa. ❸ Haz clic con el botón izquierdo para completar la acción seleccionada.

2.3 Acciones: significado de los iconos

En el transcurso de la aventura el protagonista puede realizar distintas acciones, cada una de ellas representada por su icono correspondiente.

2.3.1 Ir



La acción "Ir" está seleccionada por defecto. Si mueves el cursor por la pantalla y, a continuación, pulsas el botón izquierdo del ratón, Brian, el protagonista de nuestra historia, se desplazará al lugar donde tengas situado el cursor. Recuerda que es importante explorar todos los rincones de cada escenario para localizar los personajes y objetos necesarios para avanzar en la investigación.

En determinados escenarios, si colocas el cursor en los extremos de la pantalla, ampliarás tu campo de visión y podrás descubrir nuevos personajes, objetos o lugares de interés.



❖ La acción "Ir" no está asociada a ningún elemento interactivo. Por lo tanto, si pulsas el botón derecho del ratón con ella seleccionada no tendrás acceso a ninguna otra opción alternativa.

2.3.2 Mirar / Examinar / Observar



Este icono nos informa de la posibilidad de examinar determinados personajes y objetos que forman parte de la aventura. Muchos de ellos encierran información necesaria para progresar en el juego.

❖ También es posible examinar objetos dentro del inventario, es decir, objetos que has decidido recoger para utilizarlos posteriormente. (Consulta el apartado 2.4 de este manual: "El inventario").

2.3.3 Coger / Abrir / Cerrar / Usar



Cada vez que aparezca este icono tendrás la opción de recoger un objeto para incorporarlo al inventario, abrir y cerrar puertas, emplear objetos con un personaje o con otro objeto, etc. (Consulta el apartado 2.4.2 de este manual: "Cómo usar los objetos").

2.3.4 Hablar



Este icono te permite entablar una conversación con los distintos personajes de Runaway 2. Gracias a los diálogos obtendrás información muy valiosa para avanzar en la aventura, aunque en muchas ocasiones tendrás que analizar cada frase, agudizar el ingenio y atar así los cabos que te conduzcan al éxito.

Tras activar la opción "Hablar", el protagonista de la historia dialogará con el personaje elegido.



En ocasiones asistirás al diálogo como un espectador, sin poder intervenir. En otras, tendrás que elegir la frase que deseas pronunciar en cada momento de entre todas las que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Para ello, basta con situar el cursor sobre ella y, a continuación, pulsar el botón izquierdo del ratón. Dependiendo de la frase elegida, tu interlocutor reaccionará de una forma o de otra.

2.3.5 Ir / Entrar / Salir



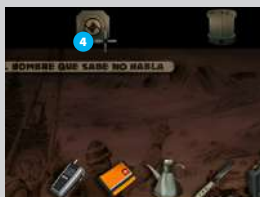
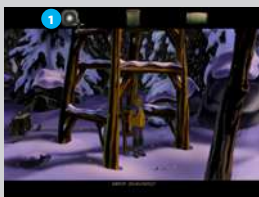
La flecha te indica la posibilidad de dirigirte a un escenario distinto, en el que encontrarás nuevos objetos o personajes con los que poder relacionarte. Haz clic con el botón izquierdo del ratón y el protagonista se desplazará a ese lugar.

❖ Si pulsas dos veces seguidas el botón izquierdo del ratón te trasladas directamente, sin transiciones, al escenario elegido.

2.4 El inventario

El inventario está formado por todos los objetos que recoges a lo largo del juego y de los que puedes servirte para avanzar en la aventura. En cualquier momento puedes consultar los elementos que tienes a tu disposición en el inventario.

Figura 2-2: Inventario



1 Desplaza el cursor a la parte superior de la pantalla y haz clic sobre el icono "Abrir inventario".
 2 Inmediatamente se desplegará una pantalla con los objetos disponibles. 3 Pasa el cursor sobre un objeto para identificarlo. 4 Si deseas regresar al juego, desplaza el cursor a la parte superior de la pantalla y haz clic sobre el icono "Cerrar inventario".

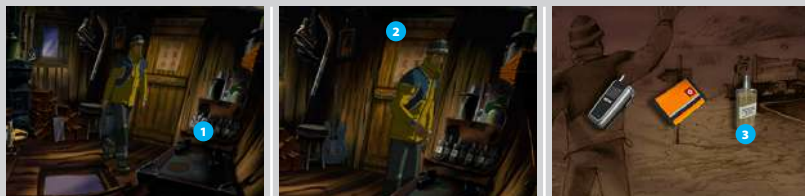
❖ También puedes acceder desde la pantalla de juego al inventario, y viceversa, pulsando la tecla **Tab**.

Cuando te mueves por el inventario y pasas el cursor por encima de cada uno de los objetos que lo componen, la acción que puedes realizar por defecto es "Coger". Sin embargo, si pulsas con el botón derecho del ratón accederás a una acción alternativa: mirar o examinar.



2.4.1 Cómo añadir objetos al inventario

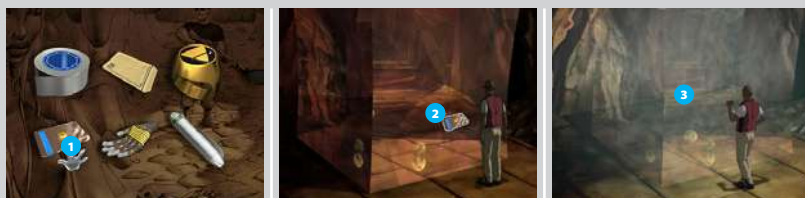
Figura 2-3: Añadir objetos al inventario



1 Pula el botón derecho del ratón sobre el objeto deseado para cogerlo. (Tanto el icono de la mano como la línea de mensajes indican la acción que vas a realizar). 2 Pula el botón izquierdo del ratón para coger el objeto. Brian realizará la acción. 3 El objeto se guarda en el inventario.

2.4.2 Cómo usar los objetos

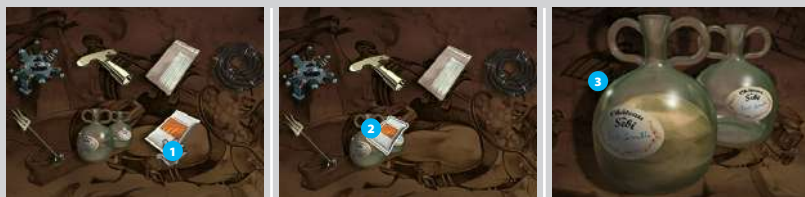
Figura 2-4: Usar objetos del inventario



1 En el inventario, sitúa el cursor sobre el objeto deseado y haz clic para seleccionarlo. Después pulsa la tecla **Tab** para acceder directamente a la pantalla de juego. 2 Sitúa el cursor sobre el lugar u objeto elegido y pulsa el botón izquierdo del ratón para completar la acción. 3 Comprueba el resultado de la acción.

2.4.3 Cómo combinar objetos en el inventario

Figura 2-5: Combinar objetos



1 En el inventario, sitúa el cursor sobre el primer objeto y haz clic para cogerlo. 2 Sitúa el objeto que has seleccionado sobre la imagen del elemento con el que quieres combinarlo y haz clic para completar la acción. 3 Comprueba que los objetos combinados aparecen como uno solo en el inventario.

2.5 Sistema de pistas interactivo

Runaway 2 presenta en exclusiva un Sistema de pistas interactivo diseñado para ayudarte a avanzar en la aventura. Si en algún momento de la partida te encuentras atascado, podrás servirte de este sistema para obtener pistas y consejos.

Para acceder al Sistema de pistas, pulsa la tecla **F1** o desplaza el cursor del ratón al centro del margen superior de la pantalla de juego y, cuando aparezca el icono correspondiente, haz clic sobre el mismo. El icono cambiará dependiendo de la información disponible.



Acceso a las pistas

Pulsa este botón para abrir la ayuda interactiva y plantear tus preguntas a Joshua.



Nuevas pistas

Este icono indica que existen nuevos consejos que pueden ayudarte a avanzar en la aventura.



Recordar últimas pistas obtenidas

Este icono advierte de que no hay nuevas pistas disponibles por el momento. No obstante, puedes acceder a la ayuda interactiva para repasar los últimos consejos recibidos.

❖ Para conocer todos los detalles de esta opción del juego, consulta la guía “Sistema de pistas”.





Capítulo 3. Menú de opciones

Desplaza el cursor a la parte superior de la pantalla y haz clic sobre el icono de acceso al menú de opciones. Se desplegará una nueva pantalla con dos secciones: opciones de partida y opciones de configuración del juego.



3.1 Opciones de partida



Figura 3-1: Opciones de partida

- A Cargar** Te permite reanudar una partida que dejaste previamente guardada.
- B Guardar** Graba la partida que estás jugando en cada momento.
- C Borrar** Esta opción te permite eliminar una partida guardada.
- D Salir** Pulsa aquí si deseas abandonar el juego.

Cómo guardar y cargar partidas

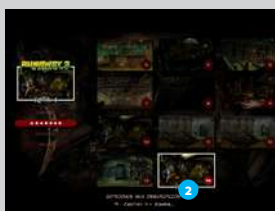


Figura 3-2: Guardar una partida

- 1** Haz clic sobre "Guardar" en la pantalla de opciones.
- 2** Introduce una descripción de la partida y pulsa **Intro** para confirmar la acción.

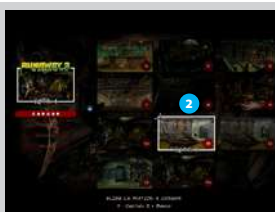


Figura 3-3: Cargar una partida

- 1** Haz clic sobre "Cargar" en la pantalla de opciones.
- 2** En el listado de partidas guardadas, haz clic sobre la que deseas continuar.

3.2 Configuración del juego

Haz clic sobre la casilla correspondiente para activar o desactivar algunos parámetros del juego.



Figura 3-3: Configuración

- A Música** Tú decides si deseas escuchar la música durante la partida.
- B Subtítulos** Activa esta opción si deseas leer en pantalla los diálogos de la aventura.
- C Suavizado de Brian** Con esta opción activada disfrutarás de mayor calidad gráfica.
- D Vídeo en alta calidad** Selecciona la calidad de la imagen de los videos del juego.
- E Audio en alta calidad** Establece la calidad del sonido de los diálogos y efectos sonoros.

❖ Si activas la opción “Vídeo en alta calidad” dispondrás de una calidad de imagen a 24 bits, frente a los 16 bits de la opción “Baja”. Sin embargo, en ordenadores con poca potencia una resolución alta puede afectar a la velocidad del juego. Del mismo modo, si observas que el rendimiento del juego no es óptimo, te recomendamos desactivar la opción “Suavizado de Brian”.

Para ajustar el volumen de los sonidos del juego y el brillo, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre la rueda del potenciómetro y, manteniendo el botón pulsado, desplázalo a izquierda o derecha hasta situarlo en el punto deseado.

Si deseas conservar la configuración que has seleccionado, haz clic sobre “Guardar configuración”. Si prefieres recuperar la configuración predeterminada de *Runaway 2*, selecciona la opción “Configuración inicial”.

3.3 Resumen de Runaway - A road adventure

Si quieres ponerte al día con un completo resumen ilustrado de la primera entrega de *Runaway*, pulsa el icono correspondiente de la parte inferior de la pantalla de opciones de partida.

